

## **PENGEMBANGAN KARAKTER DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI *TOTAL PHYSICAL RESPONSE WARM UP GAME***

**Ririn Ambarini**

Universitas PGRI Semarang  
email: yiyien.averros@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengembangan karakter dan kreativitas anak melalui *Total Physical Response (TPR) Warm Up Game*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Kegiatan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan menganalisis data/informasi. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012. Subjek penelitian adalah guru dan anak didik kelompok A TK Doa Ibu, Kecamatan Tembalang, Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif model alur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pengembangan karakter dan kreativitas anak melalui *TPR Warm Up Game*. Untuk meningkatkan pengembangan karakter dan kreativitas anak melalui *TPR Warm Up Game* juga didukung oleh beberapa indikator yaitu reaksi kreatif, rentang perhatian yang panjang, pengorganisasian diri/kepercayaan diri, mengaitkan ide atau gagasan/berekspresi, pengembangan imajinasi, dan penambahan kosakata baru. Selain itu, keberhasilan dalam peningkatan pengembangan karakter dan kreativitas juga didukung metode pendukung di antaranya adalah pemberian waktu untuk beresplorasi dan pemberian motivasi berupa pujian.

**Kata kunci:** *pengembangan karakter, kreativitas, TPR warm up game*

## **CHARACTER BUILDING AND CREATIVITY IN EARLY CHILDHOOD THROUGH TOTAL PHYSICAL RESPONSE WARM UP GAME**

### **Abstract**

This study was aimed at determining the improvement of the character building and creativity levels of the students through *TPR Warm Up Game*. The study was action research including the activities of planning, implementation, data collection, and data analysis. The study was conducted in the second semester of the school year 2011/2012. The subjects were teachers and students of Class A of Doa Ibu kindergarten. Data were collected through observation, field notes, interviews, and documentation. The validity of the data was verified by triangulation. The data were analyzed using the descriptive qualitative flow model. Results show that there was an improvement in the character building and creativity levels of students after the implementation of the *TPR Warm up Game*. Improvement was also indicated by creative reactions, longer attention spans, self-confidence/organization, the expression of ideas, development of imagination, and increament of new vocabulary. The success of character building and creativity improvement is also supported by the methods of giving the opportunities for exploration and giving motivation in the form of praises.

**Keywords:** *character building, creativity, TPR warm up game*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuhkembang anak usia lahir sampai dengan enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional, dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007, p. 88). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14 menyatakan pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Santi, 2009, p. 7).

Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian, dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tidak lagi penting. Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan. Akibatnya, otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan

kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Persoalan budaya dan karakter bangsa kini menjadi sorotan tajam masyarakat. Sorotan ini mengenai berbagai aspek kehidupan, tertuang dalam berbagai tulisan di media cetak, wawancara, dialog, dan gelar wicara di media elektronik. Persoalan yang muncul di masyarakat seperti korupsi, kekerasan, kejahatan seksual, perusakan, perkelahian massa, kehidupan ekonomi yang konsumtif, kehidupan politik yang tidak produktif. Alternatif yang banyak dikemukakan untuk mengatasi, paling tidak mengurangi masalah budaya dan karakter bangsa yang dibicarakan adalah pendidikan.

Pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan membangun generasi baru bangsa yang lebih baik (Aji, 2011; Purwastuti & Efaningrum, 2010). Di dunia pendidikan, dalam hal ini pendidikan anak usia dini, pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru yang mampu mempengaruhi karakter siswa. Guru membantu membentuk watak siswa. Hal ini mencakup keteladanan perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan program belajar dan mengajar di kelas, dan berbagai hal terkait lainnya (Musfiroh, 2011). Dengan pilihan materi yang tepat yang disesuaikan dengan usia anak, pemilihan *TPR Warm Up Game* sebagai salah satu materi dalam pendidikan anak usia dini sangat tepat untuk peningkatan pengembangan karakter siswa. *TPR Warm Up Game* membantu meningkatkan nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa karena dalam kegiatan di *TPR Warm Up Game* siswa akan terekspos untuk mengembangkan nilai jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, komunikatif, dan tanggung jawab (Asher & Price, 1967; Garcia, 2001).

Fenomena yang ada selama ini adalah bahwa kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Anak-anak usia dini pada khususnya di TK Doa Ibu, Kecamatan Tembalang, Semarang masih memiliki daya kreativitas yang kurang dalam hal penggunaan bahasa Inggris untuk media komunikasi. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari. Metode pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan di kelas untuk anak usia dini masih berkisar pada metode hafalan kosakata yang jarang disertai dengan alat bantu mengajar seperti gambar atau realia (tiruan). Oleh karena itu, para siswa masih belum mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru dalam penggunaan bahasa Inggris di kelas.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang sesuai untuk pengembangan bahasa Inggris anak untuk tujuan komunikasi, pembelajaran yang hanya menitikberatkan pada membaca dan berhitung, dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Selain itu, penggunaan metode bercerita kurang optimal diterapkan di TK Doa Ibu tersebut. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak antara lain dengan musik, mengunjungi pameran, menonton pertunjukan wayang, olahraga, bercerita, dan lain-lain.

Asher (1965) memperkenalkan ide bahasa pembelajaran dengan menggunakan metode *Total Physical Response (TPR)*,

yakni bahasa dapat diajarkan dengan menggunakan perintah: guru memberikan perintah, model gerakan, dan siswa melakukan tindakan. Siswa tidak diminta untuk berbicara, hanya untuk mencoba memahami dan mematuhi perintah. Misalnya, guru mengatakan "*Please, sit down!*" maka siswa akan mematuhi perintah untuk duduk. Guru mengatakan "*Please, stand up!*" dan siswa akan menunjukkan pemahaman perintah dengan berdiri sesuai instruksi yang diberikan. Secara bertahap, perintah dapat diberikan lebih rumit melalui serangkaian instruksi, misalnya pergilah ke pintu dan ketuk pintu dua kali.

*TPR Warm Up Game* disukai hampir semua anak karena dalam kegiatan yang ada dalam *TPR Warm Up Game* berupa permainan yang melibatkan mereka untuk berinteraksi dengan guru ataupun teman-temannya. Anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan dan mengekspresikan kemauan mereka berupa *commands* dari guru atau teman mereka dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini didominasi oleh kegiatan fisik yang sangat cocok bagi anak usia dini. Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat golongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

*TPR Warm Up Game* menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan. *TPR Warm Up Game* membantu anak berimajinasi tentang hal-hal yang berada di luar lingkungannya sehingga perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal tertentu. Dalam *TPR Warm Up Game*, siswa akan memberikan respons fisik terhadap *oral commands* atau

perintah lisan yang diberikan. Dengan *TPR Warm Up Game*, siswa akan belajar menggunakan tiga jalur pembelajaran, yaitu *auditory*, *visual*, dan *tactile*. Siswa akan belajar untuk mendengarkan dan memperhatikan ketika perintah untuk melakukan sesuatu diberikan. Sebagai contoh, guru mengatakan *jump* kepada seorang siswa sambil mendemonstrasikan gerakan *jump* kepada siswa. Setelah mengamati, siswa mulai merespons secara fisik ketika mendengar kata *jump* dengan gerakan melompat. Pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi. Suatu saat bila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami, efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda.

## METODE

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (1998) menjelaskan PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas, dan peneliti untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreativitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan menganalisis data/informasi untuk memutuskan kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut.

Penelitian dilakukan di TK Doa Ibu, Kecamatan Tembalang, Semarang yang terletak di Jalan Fatmawati No. 19 Kecamatan Tembalang, Semarang. Lokasi TK Doa Ibu relatif strategis, berada di

pinggir jalan raya dan transportasinya mudah dijangkau. Sekolah ini ditetapkan sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa sekolah ini belum memaksimalkan kegiatan bercerita dalam pembelajarannya khususnya bahasa Inggris. Pembelajaran hanya dititikberatkan pada pengembangan kemampuan akademik seperti membaca dan berhitung. Oleh karena itu, kreativitas anak belum berkembang dengan baik (Krashen, 2003). Pelaksanaan penelitian direncanakan pada Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012. Subjek penelitian adalah guru dan anak didik kelompok A TK Doa Ibu.

Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber. Sumber yang *pertama* adalah informan. Informan adalah anak didik kelompok A TK Doa Ibu. Sumber yang *kedua* adalah tempat dan peristiwa atau kejadian berlangsungnya pembelajaran dengan *TPR Warm Up Game* di TK Doa Ibu. Sumber data yang *ketiga* diperoleh dari dokumen atau arsip, yang berupa satuan bidang pengembangan, pedoman observasi, dan hasil penilaian anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara atau diskusi, catatan lapangan, dan dokumentasi (Nazir, 2003).

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan anak didik untuk mengetahui respons guru dan anak tentang pembelajaran dengan *TPR Warm Up Game*. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam pedoman observasi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak kelompok A TK Doa Ibu serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

Penelitian ini menggunakan triangulasi penyelidikan dengan memanfaatkan peneliti atau penguatan untuk pengecekan kembali

derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamatan lainnya dalam hal ini adalah guru kelas kelompok B dan kepala sekolah dapat membantu dalam pengumpulan data.

Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Untuk kesinambungan dan kedalaman dalam pengajaran, data dalam penelitian ini digunakan analisis interaktif. Data dianalisis secara diskriptif kualitatif dengan analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dilakukan dalam bentuk interaktif dengan pengumpulan data sebagai suatu proses siklus. Proses analisis interaktif dapat diilustrasikan dalam Gambar 1 (Miles & Huberman, 1992, p. 20).

Reduksi data dilakukan melalui pemilihan data, penyederhanaan data, dan transformasi data kasar dari hasil catatan lapangan. Penyajian data dalam penelitian ini berupa hasil pemberian tugas yang disusun sehingga mudah dipahami dan dilakukan secara bertahap. Dalam penelitian ini, penyajian data kemudian dilakukan penyimpulan dengan cara diskusi bersama mitra kolaborasi.

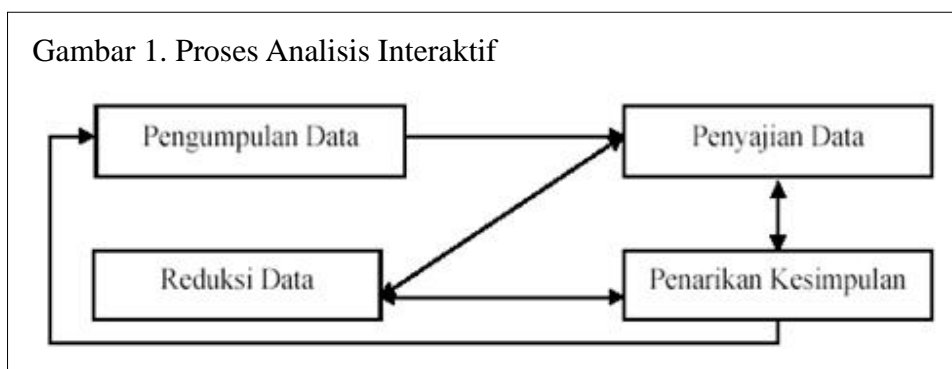
#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap proses pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak usia dini

dilakukan berdasarkan hasil observasi Siklus 1. Analisis dilakukan oleh kepala sekolah, guru kelas, dan peneliti dengan cara diskusi, evaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu, kepala sekolah, guru, dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui pedoman observasi.

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa *pertama*, adanya reaksi yang menunjukkan kebosanan pada anak karena penggunaan media dengan judul yang sama. *Kedua*, adanya penurunan konsentrasi karena tidak adanya motivasi atau *rewards* dari peneliti atas kreativitasnya. *Ketiga*, sudah ada peningkatan kreativitas anak jika dibandingkan dengan kreativitas sebelum tindakan. Akan tetapi, hasil tersebut belum maksimal dan memuaskan. Hal ini berarti bahwa peneliti dan guru perlu memperbaiki proses pembelajaran. *Keempat*, peningkatan pengembangan karakter siswa terlihat dari minat mereka dalam berpartisipasi di setiap kegiatan *TPR Warm Up Game* yaitu bekerja sama, mandiri, aktif, religius, menghormati anak lain, menghormati guru. Kreativitas anak didik dalam satu kelas masih belum merata, ada anak yang mempunyai kreativitas lebih tetapi ada juga yang masih rendah. Indikator kreativitas meliputi dorongan ingin tahu yang cukup besar, seringkali anak mengajukan pertanyaan kepada guru,

Gambar 1. Proses Analisis Interaktif



anak aktif dalam memberikan gagasan dan usul kepada guru maupun teman, anak merasa bebas dalam memberikan pendapat, anak memiliki rasa tentang keindahan, anak mempunyai bakat atau kemampuan dalam bidang seni, anak mempunyai rasa humor, dan anak mempunyai kemampuan dalam memberikan gagasan secara rinci (Munandar, 1999) Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian ini belum maksimal. Oleh sebab itu, peneliti dan guru membuat perencanaan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian prasiklus terdapat 37,5% atau 3 anak saja yang menunjukkan kreativitas dari 8 anak yang ada dalam kelompok A TK Doa Ibu. Hasil penelitian Siklus I diketahui bahwa hanya terdapat 62,5% atau 5 anak saja yang menunjukkan kreativitas dari 8 anak yang ada dalam kelompok A TK Doa Ibu. Pada Siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan sebesar 87,5% atau 7 dari 8 anak yang memberikan minat dan perhatian lebih pada kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode *TPR Warm Up Game*.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa kreativitas sebelum tindakan sampai dengan Siklus II menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 37,5%; Siklus I sebesar 62,5%; dan Siklus II mencapai 87,5%. Berdasarkan analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas dipengaruhi oleh media yakni gambar dan objek realia. Melalui kartu bergambar dan objek realia akan membantu pemahaman siswa terhadap instruksi yang diberikan dalam bahasa Inggris yang diterapkan dalam setiap kegiatan-kegiatan di *TPR Warm Up Game*.

Permainan dalam *TPR Warm Up Game* menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga menggugah kreativitas anak usia

dini. Hal ini juga didukung dan sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hébert, Craumond, Neumeister, Millar, & Silvian (2002, p. 27) yang menyebutkan bahwa karakteristik tindakan kreatif adalah sebagai berikut. *Pertama*, anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif seperti anak belajar mengajukan pertanyaan, menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban. *Kedua*, anak kreatif belajar memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang menunjukkan usaha kreatif seperti mendengarkan cerita. *Ketiga*, anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menajubkan karena anak kreatif merasa lebih dari orang lain sehingga kepercayaan diri anak untuk tampil di depan sangat tinggi. *Keempat*, anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda. *Kelima*, anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahannya dengan menggunakan pengalamannya. Hal ini dapat terlihat ketika anak mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru maupun peneliti mereka lebih paham yang dimaksud karena di setiap kegiatan *TPR Warm Up Game*, media atau *teaching aids* yang dipakai adalah kartu bergambar dan objek realia. *Keenam*, anak kreatif menikmati permainan melaksanakan segala instruksi yang diberikan melalui model yaitu antara guru dan siswa, kemudian interaksi antarsiswa. Dengan melihat kartu bergambar objek realia, anak akan sering mendapatkan kosakata baru yang pada akhirnya kosakata itu dipakai untuk mengespresikan ide-ide kreatifnya dalam respons tindakan atas instruksi-instruksi dalam *TPR Warm Up Game*.

Keberhasilan peningkatan kreativitas ini, selain dipengaruhi oleh media kartu bergambar dan objek realia, juga dipengaruhi oleh metode pendukung yang berupa pemberian kesempatan pada anak untuk

Tabel 1  
*Peningkatan Kreativitas*

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Metode Media yang digunakan	<i>TPR Warm UP Game</i> Tidak menggunakan media	<i>TPR Warm UP Game</i> - Topik 'membaca doa sebelum makan' - Topik 'membaca doa sebelum tidur' - Topik 'mengambil gambar sesuai dengan instruksi'	<i>TPR Warm UP Game</i> - Topik 'berjabat tangan dengan seseorang sesuai dengan instruksi' - Topik 'mengambil objek realia buah dan hewan berdasarkan warna sesuai dengan instruksi' - Topik 'mengambil objek realia hewan sesuai jumlah yang diinstruksikan'
Indikator kreativitas	- Reaksi kreatif - Rentang perhatian - Pengorganisasian/kepercayaan diri - Kosakata baru - Pengembangan imajinasi - Perespons yang alami	- Reaksi kreatif - Rentang perhatian - Pengorganisasian/kepercayaan diri - Kosakata baru - Pengembangan imajinasi - Perespons yang alami	- Reaksi kreatif - Rentang perhatian - Pengorganisasian/kepercayaan diri - Kosakata baru - Pengembangan imajinasi - Perespons yang alami
Proses pembelajaran Waktu Pembelajaran Observasi	Pembukaan, Inti, Penutup 45 menit  Anak tidak terlalu tertarik, konsentrasi anak kurang, anak lebih sering mengobrol dengan teman	Pembukaan, Inti, Penutup 45 menit  Pertemuan <i>pertama</i> , anak masih asing dengan pembelajaran yang diberikan Pertemuan <i>kedua</i> , antusias anak dalam pembelajaran sudah baik Pertemuan <i>ketiga</i> , anak berkurang perhatiannya terhadap proses pembelajaran Antusias anak berkurang karena anak merasa bosan terhadap penggunaan media yang sama dan peran guru sebagai fasilitator masih perlu untuk lebih ditingkatkan	Pembukaan, Inti, Penutup 45 menit  Pertemuan <i>pertama</i> , anak sangat antusias terhadap proses pembelajaran Pertemuan <i>kedua</i> , antusias anak masih sangat baik, anak-anak berlomba-lomba untuk tampil di depan kelas
Analisis dan Refleksi			Antusias anak bertambah karena adanya motivasi berupa rewards <i>very good</i>
Kreativitas	37,5%	62,5%	87,5%

tampil di depan kelas mengekspresikan kemampuan yang dimiliki. Pada dasarnya kreativitas memerlukan waktu untuk beresplorasi, menuangkan ide atau gagasan, dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk baru atau original (Taylor & Parsons, 2011). Selain metode pemberian waktu, metode yang lain adalah pemberian

*rewards* seperti *very good* yang dalam hal ini digunakan untuk memotivasi anak agar tetap aktif dalam proses pembelajaran. Metode pendukung ini juga berperan cukup banyak karena dapat meminimalkan permasalahan dan kejenuhan yang dialami oleh anak.

Proses pelaksanaan tindakan pada Siklus II sudah baik. Kelemahan yang ada

pada Siklus I dapat teratasi dengan baik. Hal ini menunjukkan kreativitas anak melalui cerita bergambar mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas ini terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan. Antusiasme anak yang meningkat dan perhatian serta konsentrasi anak dalam pembelajaran pun membaik. Peneliti dengan dibantu kolaborator telah berhasil meningkatkan kreativitas anak dan perhatian serta konsentrasi anak dalam proses pembelajaran. Masih ditemukannya satu atau dua anak yang kurang memperhatikan tidak menjadi masalah dalam proses pembelajaran, karena karakteristik, kemampuan, dan daya tangkap anak didik itu beraneka ragam. Kreativitas anak pada kelompok A TK Doa Ibu Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 telah mengalami peningkatan sebesar 87,5% atau 7 anak dari 8 anak yang memberikan minat dan perhatian lebih pada kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode *TPR Warm Up Game*.

Dalam pengembangan karakter siswa melalui pengajaran *TPR Warm Up Game*, ada dua belas nilai karakter yang dikembangkan yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pada butir religius kegiatan *TPR Warm Up Game* adalah memperkenalkan kepada siswa cara berdoa dalam bahasa Inggris. Pada butir jujur adalah *reward/gift* dari guru berdasarkan prestasi yang diperoleh. Pada butir toleransi adalah menghargai tindakan dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh teman. Pada butir disiplin, siswa mampu menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada peraturan dan ketentuan dalam kegiatan permainan *TPR Warm Up Game*. Pada butir kerja keras, siswa berusaha aktif dalam setiap kegiatan dan aktif berpartisipasi. Pada butir mandiri, siswa mampu melakukan

setiap instruksi. Pada butir rasa ingin tahu, siswa mampu menunjukkan antusias dalam melaksanakan setiap kegiatan. Pada butir menghargai prestasi, siswa menunjukkan antusias dalam mengukir prestasi serta ikut senang terhadap keberhasilan teman. Pada butir bersahabat/komunikatif, siswa mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dengan teman lain. Pada butir cinta damai, siswa tidak bertengkar saat melaksanakan kegiatan *TPR Warm Up Game*. Pada butir peduli sosial, siswa mampu membantu teman yang sedang kesulitan melaksanakan kegiatan *TPR Warm Up Game*. Pada butir tanggung jawab, siswa melaksanakan tugas dan kewajiban dengan baik di setiap kegiatan.

Tabel 2 menunjukkan bahwa pengembangan karakter dapat ditingkatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui metode pembelajaran *TPR Warm Up Game*. Siswa yang menerapkan nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam setiap kegiatan di *TPR Warm Up Game* dengan sangat baik mencapai 52%. Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa prasiklus menunjukkan ada 8 anak dengan kategori sangat baik pada butir religius, 7 anak pada butir jujur, 5 anak pada butir toleransi, 3 anak pada butir disiplin dan menghargai prestasi, 4 anak pada butir kerja keras, mandiri, dan rasa ingin tahu, serta bersahabat, dan 2 anak pada butir cinta damai. Total anak dengan kategori sangat baik untuk ke-12 butir nilai karakter yang dikembangkan adalah 50 dari total keseluruhan 96. Nilai total ini berasal dari 8 anak dikalikan 12 butir karakter. Siswa yang menerapkan nilai-nilai dalam pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui metode pembelajaran *TPR Warm Up Game* dengan kategori baik mencapai 29%. Hanya 19% siswa yang menerapkan nilai-nilai karakter dengan kategori kurang baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa



Tabel 2  
*Peningkatan Karakter*

No	Nilai Karakter yang Dikembangkan	Kategori Nilai Karakter								
		Prasiklus			Siklus I			Siklus II		
		SB	B	KB	SB	B	KB	SB	B	KB
1	Religius	8	0	0	8	0	0	8	0	0
2	Jujur	7	1	0	7	1	0	7	1	0
3	Toleransi	5	2	1	6	1	1	6	2	0
4	Disiplin	3	3	2	4	3	1	5	2	1
5	Kerja keras	4	2	2	4	3	1	5	2	1
6	Mandiri	4	2	2	5	1	2	5	2	1
7	Rasa Ingin tahu	4	3	1	5	2	1	6	1	1
8	Menghargai prestasi	3	3	2	3	4	1	4	4	0
9	Bersahabat/Komunikatif	4	2	2	4	3	1	6	1	1
10	Cinta damai	2	4	2	4	2	2	5	3	0
11	Peduli sosial	3	3	2	4	2	2	5	2	1
12	Tanggung jawab	3	3	2	3	4	1	5	2	1
Jumlah		50	28	18	57	26	13	67	22	7
Persentase (%)		52	29	19	59	27	14	70	23	7

Keterangan:

SB = sangat baik

B = baik

KB = kurang baik

Inggris dengan metode pembelajaran *TPR Warm Up Game* mampu meningkatkan pengembangan karakter siswa dengan cukup baik. Dalam hal ini, teknik pembelajaran dengan menggunakan metode *TPR Warm Up Game* dapat mengembangkan pikiran anak usia dini. Kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan TPR adalah siswa akan melakukan suatu tindakan berdasarkan instruksi dalam bentuk kalimat imperatif yang diberikan oleh guru atau teman sekelas (Li, 2012, p.167). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran TPR menciptakan suatu kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat membuat siswa senang dan termotivasi sekaligus juga terstimulasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Drucker, 2003, p. 23). Hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian adaptasi, imitasi, dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses

ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Dalam pembelajaran bilingual, anak-anak akan lebih mudah dalam pemerolehan bahasa dibandingkan dengan orang dewasa apabila dalam pembelajaran dapat memaksimalkan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas sesuai dengan tingkat kesulitan pembelajar (Nikolov & Djigunovic, 2006, p. 245).

Kegiatan-kegiatan yang dikemas dalam metode pembelajaran dengan menggunakan teknik *TPR Warm Up Game* mampu membantu perkembangan moral anak usia dini. Dalam hal ini, perkembangan moral berlangsung secara berangsur-angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvesional (anak menerima nilai dan moral dari orang tua dan masyarakat), dan tahap otonomi (anak membuat pilihan

sendiri secara bebas) (Musfiroh, 2005, p. 6). Aristotle menyatakan tujuan dari pendidikan moral adalah menjadi insan yang baik. Anak didik dapat menjalankan karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan pembiasaan yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kita mencintai yang kita lakukan adalah dasar pemahaman agar anak dapat mencintai perbuatan baik melalui pembiasaan-pembiasaan (Curzer, 2002, pp. 142-143). Seperti halnya, kita membiasakan anak didik untuk selalu berbuat baik kepada sesama, dia akan menikmati indahnya berbuat baik kepada sesama.

Pada Siklus I, dapat dilihat bahwa ada peningkatan pengembangan karakter siswa yang jauh lebih baik dibandingkan dengan peningkatan pengembangan karakter pada prasiklus. Pada Siklus I, 59% siswa menunjukkan peningkatan karakter dengan kategori 'sangat baik', pada prasiklus hanya 52%. Meskipun peningkatan pengembangan karakter dengan predikat 'baik' menurun menjadi 27% dari prasiklus yaitu 29%. Peningkatan pengembangan karakter pada kategori 'kurang baik' juga mengalami penurunan yaitu dari 19% pada prasiklus menjadi 14% pada Siklus I. Artinya, peningkatan pengembangan karakter siswa dalam menerapkan nilai-nilai karakter menjadi lebih baik. Kegiatan-kegiatan yang diterapkan selama proses pembelajaran diharapkan dapat secara eksplisit maupun implisit dapat mengembangkan karakter siswa. Swaine (2012, p. 111) mengatakan bahwa pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Pendidikan moral mengajarkan cara melakukan perbuatan yang baik dan meninggalkan perbuatan yang tidak baik. Seorang anak dengan moral karakter yang kuat akan mempunyai keyakinan akan

setiap perbuatan yang harus dilakukan dan yang tidak harus dilakukan.

Pendidikan karakter pada dasarnya adalah upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu anak didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Pendidikan karakter disampaikan secara terintegrasi dalam setiap mata pembelajaran ataupun kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab atas pelaksanaannya di kelas. Dalam konteks ini, setiap guru dapat memilih materi pendidikan karakter yang sesuai dengan tema atau pokok bahasan pada kegiatan pembelajaran. Melalui model terintegrasi inilah, setiap guru adalah pengajar pendidikan karakter tanpa kecuali (Kemendiknas, 2010).

Pembelajaran bahasa Inggris dengan metode pembelajaran *TPR Warm Up Game* mampu diintegrasikan dengan pendidikan karakter. Lebih lanjut, metode pembelajaran *TPR Warm Up Game* mampu meningkatkan nilai-nilai karakter anak usia dini. Peningkatan pengembangan karakter terlihat pada Siklus II dengan kategori 'sangat baik' yaitu 70% dari 59% pada Siklus I. Meskipun peningkatan karakter pada kategori 'baik' pada Siklus II yaitu 23% dari 27% pada Siklus I.

Penurunan persentasi juga terjadi pada peningkatan karakter dengan kategori 'kurang baik'. Artinya, semakin membaiknya peningkatan nilai-nilai karakter pada anak usia dini yaitu 7% pada Siklus II dari 14% pada Siklus I. Hal ini berarti bahwa keunggulan dalam model terintegrasi pada setiap mata pelajaran ataupun kegiatan pembelajaran antara lain setiap guru ikut

bertanggung jawab akan penanaman nilai-nilai hidup kepada siswa. Di samping itu, pemahaman akan nilai-nilai pendidikan karakter cenderung tidak bersifat informatif-kognitif, melainkan bersifat aplikatif sesuai dengan konteks pada setiap bidang pelajaran atau kegiatan pembelajaran. Dampaknya, siswa akan lebih terbiasa dengan nilai-nilai yang sudah diterapkan dalam berbagai *setting*.

Di setiap proses pembelajaran, guru harus memperhatikan, membina sikap, dan karakter/perilaku tertentu. Misalnya, santun, toleran, peduli, dan kerja sama. Pendidikan karakter yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran dilaksanakan dengan mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran dan tidak hanya fokus pada bidang ilmunya, tetapi juga menyertakan pendidikan karakter yang dilaksanakan oleh siswa dengan guru sebagai modelnya.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa model pembelajaran anak usia dini dengan teknik *TPR Warm Up Game* mampu mengembangkan kreativitas anak usia dini. Beberapa ahli menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu pemberian yang dimiliki ataupun tidak dimiliki seseorang sejak lahir. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kreativitas adalah sifat individu dengan berbagai derajat, proses berpikir yang menggabungkan berpikir divergen, dan pemikiran konvergen yang seimbang. Keseimbangan antara kemampuan berpikir divergen dan konvergen inilah yang menimbulkan mekanisme melalui wawasan yang dimiliki seseorang akan mampu berkreaitivitas menghasilkan suatu produk yang dapat dihargai karena kebaruannya (Shen, 2015). Kegiatan pembelajaran yang kreatif dan membuat siswa kreatif seringkali berhubungan dengan perilaku berbagi dalam suatu pengerjaan tugas terutama tugas kelompok. Siswa sering berbagi dan bertukar informasi dengan siswa lain dan saling berbagi ide-ide dengan cara yang interaktif untuk

menyelesaikan tugas-tugas tertentu (Hye, Park, Yoo, & Kim, 2016, p. 209). Lingkungan belajar yang sangat interaktif mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien karena siswa dapat menemukan petunjuk yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu materi. Salah satu pendukung kreativitas anak adalah ruang kelas yang dapat berfungsi sebagai lingkungan belajar sehingga anak dapat sukses dalam pembelajaran mereka sekaligus mendukung pengalaman kreatif siswa dan membuka potensi imajinatif mereka (Hye *et al.*, 2016, p. 217).

Ada beberapa motivasi intrinsik yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas siswa selama proses belajar mengajar. *Pertama*, tentang isi materi pengajaran yang harus memiliki relevansi pribadi. *Kedua*, bahan ajar meliputi minat siswa atas media seni tertentu. *Ketiga*, proses belajar mengajar harus dapat memicu rasa ingin tahu siswa. Guru harus mampu memaksimalkan berpikir divergen siswa melalui bermain. Para guru harus mampu memenuhi kebutuhan dengan membuat objek tujuan untuk bermain atau untuk memperoleh hadiah sebagai apresiasi usaha mereka. *Keempat*, harus ada kerja sama atau kedekatan dengan orang lain dengan minat yang sama. *Kelima*, guru harus mampu menciptakan pekerjaan yang menantang dan bermanfaat bagi siswa (Jaquith, 2011, p. 15).

*TPR Warm Up Game* adalah permainan yang bagus untuk dilakukan pada awal hampir setiap pelajaran. *TPR Warm Up Game* dapat menciptakan kegiatan untuk anak-anak sehingga mereka lebih hidup dan aktif dalam permainan, membantu keterampilan mendengarkan, mereka dapat belajar untuk berdiri dan duduk cepat dalam bahasa Inggris, dan guru tidak akan membuang-buang waktu dalam pembelajaran. Saat guru menambahkan kata-kata baru setiap minggu dan benar-benar efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa

dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Di kelas pembelajaran bahasa, TPR dapat diterapkan melalui proses pembelajaran secara keseluruhan. TPR memiliki keuntungan. Hal ini dapat mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Mereka belajar bahasa Inggris melalui pengalaman pribadi dalam lingkungan yang otentik. Penekanan pembelajaran adalah untuk membantu siswa memahami dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, bukan mengoreksi kesalahan mereka dalam proses pembelajaran. Metode tersebut dapat membantu siswa mengurangi kegelisahan sehingga mereka dapat belajar di lingkungan yang lebih mudah tanpa khawatir salah, mendapat tekanan, atau kecemasan. Metode ini dapat membantu siswa untuk belajar bahasa Inggris melalui berbagai kegiatan dan praktik yang berulang dengan tema lingkungan yang terkait dengan kehidupan nyata. Hal ini juga dapat membantu untuk membangkitkan gairah belajar siswa, meningkatkan hubungan guru-murid, menekankan titik fokus mengajar, dan akhirnya meningkatkan efek mengajar (Ying, 2011, p. 173).

## SIMPULAN

Metode *TPR Warm Up Game* cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Anak terdorong untuk selalu berpartisipasi dalam segala kegiatan. Anak juga aktif dalam melaksanakan instruksi guru. Dalam hal ini, anak mampu melaksanakan sebagian besar instruksi yang diberikan oleh guru. Anak juga berani menanyakan hal-hal lain yang belum mereka ketahui. Kegiatan pembelajaran *TPR Warm Up Game* secara tidak langsung juga mampu meningkatkan 12 nilai karakter yang dikembangkan yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab. Kegiatan pembelajaran dengan metode *TPR Warm Up*

*Game* adalah kegiatan yang menyenangkan, anak bebas bergerak sesuai instruksi yang diberikan oleh guru. Selain itu, anak tetap dapat melaksanakan instruksi dalam bahasa Inggris tanpa harus diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia terlebih dahulu dengan catatan siswa diberikan model terlebih dahulu. Oleh karena itu, selama proses pembelajaran yang dikemas untuk anak usia dini materi yang diberikan kepada anak hendaknya sesuai dengan konteks kehidupan anak, gambar yang menarik, kata-kata yang sederhana, penyampaian yang jelas dan menarik sehingga akan merangsang anak untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, G. W. (2011). *Pelaksanaan pendidikan karakter di SMA Taruna Nusantara Magelang* (Skripsi tidak diterbitkan). Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asher, J. (1965). The strategy of total physical response: An application to learning Russian. *International Review of Applied Linguistics*, 3, 291-300.
- Asher, J., & Price, B. (1967). The learning strategy of total physical response: Some age differences. *Child Development*, 38, 1219-1227.
- Curzer, H. J. (2002). Aristotle's painful path to virtue. *Journal of the History of Philosophy*, 40(2), 141-162. Diunduh dari <http://search.proquest.com/docview/210618378?accountid=38628>.
- Drucker, M. J. (2003). What reading teachers should know about ESL learners. *The Reading Teacher*, 57(1), 22-29. Diunduh dari <http://search.proquest.com/docview/203277356?accountid=38628>.

- Garcia, R. (2001). *Instructor's notebook: How to apply TPR for best results* (4<sup>th</sup> ed.). Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions, Inc.
- Hébert, P., T., Craumond, B., Neumeister, S. L. K., Millar, G., & Silvian, F. A. (2002). E. Paul Torrance: His life, accomplishments, and legacy. *The National Research Center on the Gifted and Talented*. Virginia Yale University.
- Hye, J. K., Park, J. H., Yoo, S., & Kim, H. (2016). Fostering creativity in tablet-based interactive classrooms. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(3), 207-220. Diunduh dari <http://search.proquest.com/docview/1814440971?accountid=38628>.
- Jaquith, D. B. (2011). When is creativity? *Art Education*, 64(1), 14-19. Diunduh dari <http://search.proquest.com/docview/847386665?accountid=38628>.
- Kementrian Pendidikan Nasional [Kemdiknas]. (2010). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa*. Badan Penelitian dan Pengembangan. Pusat Kurikulum.
- Krashen, S. (2003). *Explorations in language acquisition and use: The Taipei lectures*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Li, W. (2012). An eclectic method of college english teaching. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(1), 166-171. Diunduh dari <http://search.proquest.com/docview/917473792?accountid=38628>.
- Mansur. (2007). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, T. (2005). *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nazir, M. (2003). *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nikolov, M., & Djigunovic, J. M. (2006). Recent Research on age, second language acquisition, and early foreign language learning. *Annual Review of Applied Linguistics*, 26, 234-260. Diunduh dari <http://Search.Proquest.Com/Docview/198093166?Accountid=38628>.
- Purwastuti, A., L., & Efianingrum, A. (2010). Model pendidikan berwawasan kebangsaan bagi anak usia dini sebagai sarana integrasi bangsa. *Jurnal Kependidikan*, 40(1), 99-118.
- Santi, D. (2009). *Pendidikan anak usia dini antara teori dan praktik*. Jakarta: Index.
- Shen, Y. (2015). *Enhancing creativity in Chinese classrooms: Module and techniques* (Doctoral dissertation). Humboldt State University, California.
- Shen, Y. (2015). Enhancing creativity in chinese classrooms module and techniques. *GSTF Journal of Education (JEd)*, 2(2), 52-60. Diunduh dari <http://dl6.globalstf.org/index.php/jed/article/view/1169/1187>.
- Swaine, L. (2012). The false right to autonomy in education. *Educational Theory*, 62(1), 107-124. Diunduh dari <http://search.proquest.com/docview/918798861?accountid=38628>.
- Taylor, L. & Parsons, J. (2011). Improving student engagement. *The Journal of Current Issues in Education*, 14(1). Diunduh dari <http://cie.asu.edu/>
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ying, L. (2011). Introduction of TPRs and its implications for Chinese College English teaching. *International Journal of Arts & Sciences*, 4(10), 169-175. Diunduh dari <http://search.proquest.com/docview/906338501?accountid=38628>.